

令和5年度 東京都小学校体育研究会
ゲーム領域部会

東京都小学校体育研究会 研究主題

「互いに学び合い、
自らの学びを深めていく体育学習」



授業日 令和5年10月27日(金)午後1時45分

会場 墨田区立業平小学校 体育館

授業者 齋藤 悠也教諭

单元名 第2学年 ゲーム領域 ボールゲーム
「たまごボール」

講師 東京都教職員研修センター 統括指導主事 佐藤 公先生

研究の全体構想図



ゲーム領域部会 実証授業

1 研究主題の実現に向けた部会の考え方

ゲーム領域における「深い学び」の実現とは、「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」「どうしたらゲームに勝つことができるのか」について考え、解決していくことと捉えている。よって「自らの学びを深めていく」とは、この2つの大きな課題を一人一人が解決していくことである。また、ゲーム領域では、「集団対集団」で行うという特性から、協働的な学びが生まれることは必然である。より質の高い課題解決を行い、「深い学び」につなげていくためには、協働的に学ぶ活動を効果的に取り入れていくことが重要であると考え。この時に大切にしたいのが子供の必要感である。教師が「学び合い」の時間を設定するだけでなく、子供一人一人が「学び合い」をしたいと思えるような仕掛けが大切である。このように『個別最適な学び』と『協働的な学び』の一体的な充実を進めていくことで、研究主題である「互いに学び合い、自らの学びを深めていく体育学習」に迫れると考えた。

ゲーム領域における「深い学び」を実現している子供の姿

ゲーム領域における深い学びを実現している子供の姿は「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」「どうしたらゲームに勝つことができるのか」の2つについて深く考え、解決していくこと

○学習内容の確実な定着

運動が苦手、意欲的ではない子を中心に重点的な指導を行う。また、学習課題を解決に導くための言葉掛け、発問等についても検討し、指導方法等を工夫する。ただ楽しいだけではなく、教師は確かな指導方法をもって授業に臨むことが深い学びに誘うことにつながる。

指導の個別化

○一人一人が見いだす学習課題

魅力的なゲームに出会い、「やってみたい」「できるようになりたい」「がんばりたい」という思いや願いから一人一人が学習課題を見だし、単元を通してそれらの学習課題を解決していく。

○自分に合っている学習課題

学級全体で共有した学習課題を取り組んでいき、学習を振り返り、より自分に合った学習課題を見つけていく。

学習の個性化

個別最適な学び

○学習課題の共有

ゲーム領域は集団対集団で行うという特性をもつ。それぞれがもつ学習課題を共有することで、学級全体またはチームで学習課題を解決していく場面が生まれ、協働的な学びが見られるようになる。

○チーム→個の学び

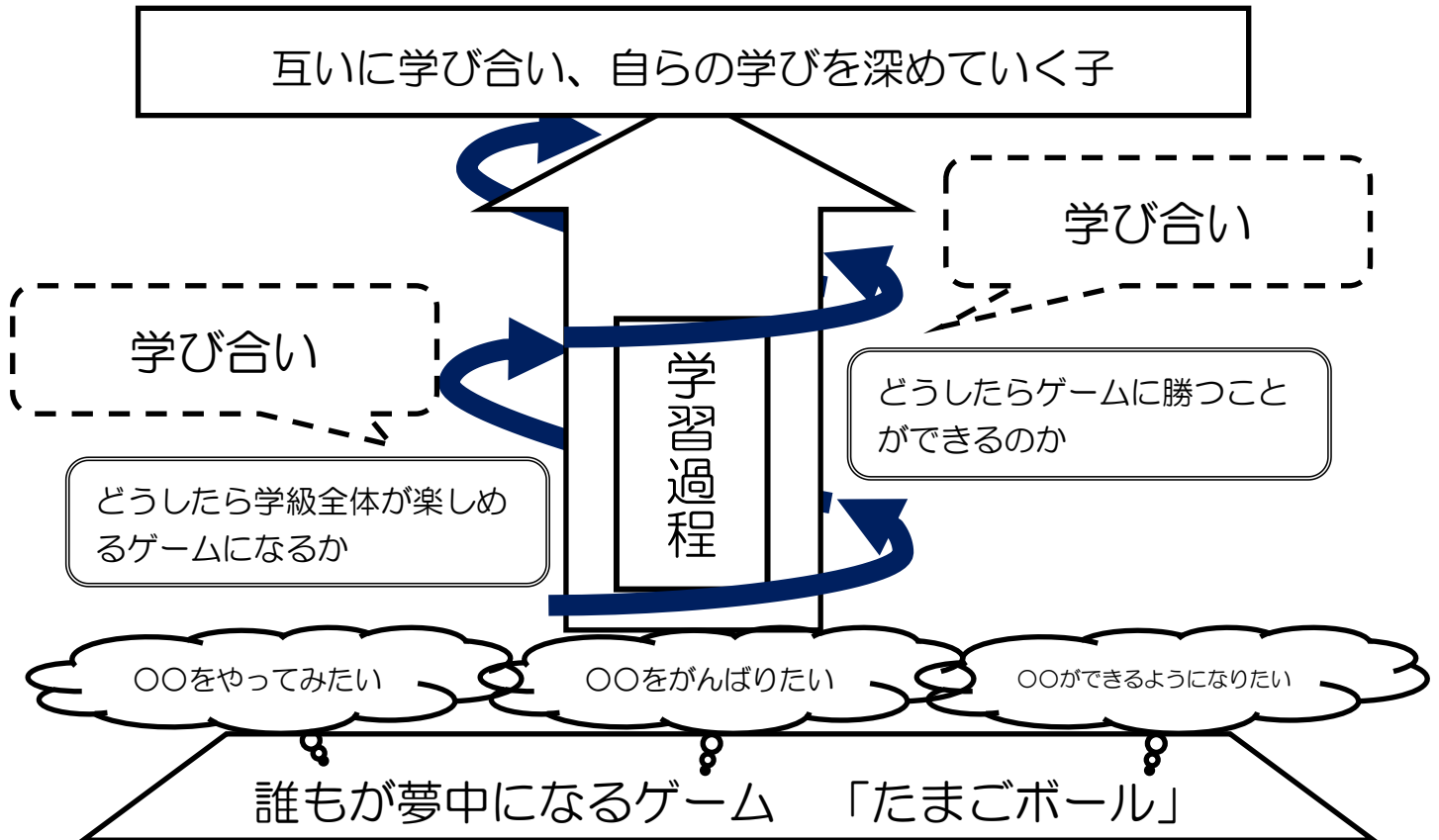
学びが高まった段階になると、チームで自分たちにより必要な学習課題を選択し、その中で個人が何をしていけば良いのかを考え解決していくことで、最終的に個の学びに戻っていく。

協働的な学び

2 研究の重点

「誰もが夢中になるゲーム」

ゲームに夢中になるからこそ、一人一人が「やってみたい」「できるようになりたい」「がんばりたい」という思いや願い（学習課題）を見いだすことができる。この学びのきっかけでもあり、学びの土台である「誰もが夢中になるゲーム」を研究の重点とした。見いだした学習課題の解決に向けて友達と学び合い、「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」「どうしたらゲームに勝つことができるのか」について考え、解決していく。このような学びを繰り返していくことが、「互いに学び合い、自らの学びを深めていく子」の育成につながると考える。



3 夏季合同研究会より

(1) 成果と課題

成果	課題
<ul style="list-style-type: none"> •はじめの規則がシンプルであり、教員が身近なもの（ビニール袋や新聞紙）で開発されているので、子供が「たまごボール」に親しみやすい。 •低学年の学習過程について、1年生から2年生への系統性を示したことで、それぞれの学年でどんな姿を目指しているのか分かりやすくなった。 	<ul style="list-style-type: none"> •規則の工夫により、動きや考えることが変わってくる。子供に身に付けさせたい具体的な動きや姿を想定することが必要である。 •低学年段階での学び合いについて、どこまでの姿を目指すのか、中学年への系統性も考慮して検討する必要がある。

(2) 実証授業で明らかにしたいこと

- ①今年度のゲーム「たまごボール」における「目指す具体的な児童像」が妥当であるかどうか。
- ②「たまごボール」における修正した「はじめの規則」、想定される規則の具体的な例が適切であるか。
- ③低学年（1、2年生）ボールゲームの具体的な学習過程が妥当であるかどうか。
- ④評価場面（見取りやフィードバックなど）での手立てが、子供の学びを深めることを促しているか。

4 学習指導案

(1) 実証授業 実施校等

墨田区立業平小学校 第2学年2組 児童：29名 齋藤 悠也 教諭

(2) 単元名

ゲーム領域 ボールゲーム 「たまごボール」

(3) 単元の目標

知識及び技能	たまごボールの楽しさに触れ、その行い方を知るとともに、簡単なボール操作と攻めや守りの動きによって、易しいゲームをできるようにする。
思考力, 判断力, 表現力等	簡単な規則を工夫したり、攻め方を選んだりするとともに、考えたことを友達に伝えることができるようにする。
学びに向かう力, 人間性等	たまごボールに進んで取り組み、規則を守り誰とでも仲よく運動をしたり、勝敗を受け入れたり、場や用具の安全に気を付けたりすることができるようにする。

(4) 単元の評価規準

知識・技能	① たまごボールの行い方について、言ったり書いたりしている。 ② 相手コートにボールを投げ入れたり、投げられたボールを捕ったりしている。 ③ ボールが飛んできたコースに入っている。
思考・判断・表現	① たまごボールを行うための規則を選んでいる。 ② たまごボールの攻め方を選んでいる。 ③ 学習課題を見いだしたり、解決にむけて取り組んだりしたことを友達に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	① ゲームに進んで取り組もうとしている。 ② 規則を守り、誰とでも仲よくしようとしている。 ③ 用具などの準備や片付けを、友達と一緒にしようとしている。 ④ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。 ⑤ 場や用具の安全をたしかめている。

(5) 児童の実態

本学級の児童は、昨年度は鬼遊び、的当てゲーム、ボール蹴りゲームを経験している。1年生から全ての児童が体育の学習に意欲的に取り組み、特にゲーム領域の学習への期待感が高い。今年度は、9・10月に鬼遊びを経験している。鬼遊びの中では、「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」という課題に対して、鬼やチームの人数、復活、コート of 形など規則の工夫の視点をもって考えることができた。動きのこつなどについて考え、振り返りの中で発言したり、体育ノートに記述したりすることができる児童が多い。

ゲームに夢中になり自分の課題を意欲的に解決しようとする児童が多い一方で、友達の動きに目を向け、その良さやアドバイスを言葉で伝えられる児童は一部である。

本単元では低学年の発達の段階を踏まえ、友達と関わり合いながら運動遊びに取り組む楽しさ、協働的に学ぶ良さを実感できるように指導していく。

(6) 互いに学び合い、自らの学びを深めていくための手立ての工夫の概要

①誰もが夢中になるゲーム

ゲームに夢中になって取り組むことで、子供は様々な学習課題を見だし解決していく。本部会の提案する「ゲーム開発の4つの視点」(資料 - 1 参照) を基に誰もが夢中になるゲームを検討し、ネット型ゲームに発展する易しいゲーム「たまごボール」を考えた。今年度は、はじめの規則からどのようにゲームが変容していくかについて検討、提案する。

②低学年の学習過程

ゲーム領域は集団対集団でゲームを行っていくが、低学年という発達の段階では、自分(個人)に目を向けることが多くなる。1年生のゲーム領域では、一人一人が多く得点できるようなゲームを通して運動有能感を高め、個人の課題を見だし解決できるようにする。鬼遊び、ボールゲームを学習する際に、それぞれの運動でなるべく多くのゲームに出会えるようにしたい。多様なゲームを経験することにより、様々な体の動きを獲得したり、皆が楽しめるような規則を工夫したりすることは、豊かなスポーツライフを送る基盤となる。今回例として示した学習過程では、6時間扱いの学習過程のうち、3時間ずつ2つのゲームが入るように示した。「みんなが楽しいゲーム」にするために、教師が規則の工夫の視点を示し、それを子供が選びながら「楽しいゲーム」をつくっていくことを重視している。また、変更した規則でゲームをすることで、自分たちに合ったゲームをつくる面白さを味わうことができる。一人一人が活躍することや自分たちでゲームをつくっていく経験を積むことが、これからのゲーム領域の学習の土台となっていく。

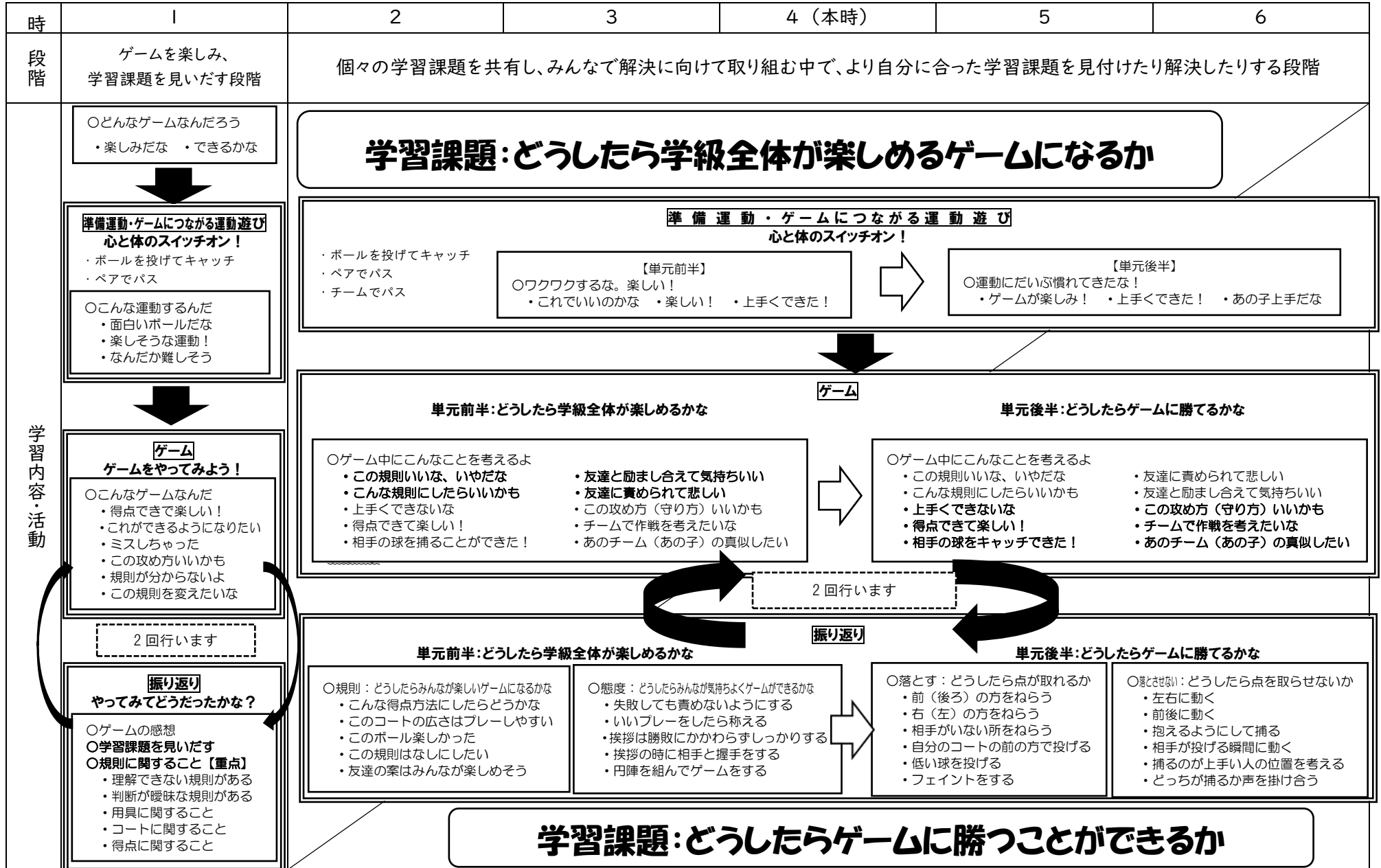
2年生の学習過程では、徐々に集団(チーム)に目を向けさせ、皆で学習課題を解決していけるようにする。第1時に一人一人が見だした「やってみよう」「できるようにになりたい」「がんばりたい」という学習課題を学級全体で共有し、解決していく。単元前半には「どうしたら学級全体が楽しめるゲームにできるのか」を解決していく中で、協働的に学ぶ場面が多く出てくる。1年生の学びが土台にあると、子供が主体となって規則を工夫していくことができる。単元後半には「どうしたらゲームに勝つことができるのか」を解決していく。ネット型ゲームに発展する易しいゲームの特性の一つであるボールを相手コートに「落とす」、自分のコートに「落とさせない」ためには、どうしたらいいのか学級全体(もしくはチーム)で解決していく。そこで学んだことをもとに、個人が何をしていけばいいのかを考え解決していくことで、最終的に個の学びに戻っていく。

③学び合い・協働的な学びを促す工夫

今年度、本部会では「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を実現する手立ての一つとして、低学年段階における「学び合い」について検討している。子供一人一人の学びが「孤立した学び」に陥らないよう、ゲームに関連する様々な事柄と子供とが関わりながら単元を展開することが求められる。しかし一方で、学級全体が楽しめる規則の工夫を一から考え出したり、チームで連携して点を取ったりすることは、低学年の発達の段階ではまだまだ難しいことも想定される。

本部会では、子供が「個別最適な学び」と「協働的な学び」とを往還して学びを深める姿を目指している。部内授業での子供の姿を基に、本部会では低学年段階で目指す学び合いの姿を「個々の学習課題を共有し、みんな(学級全体もしくはチーム)で解決に向けて、ヒト(教師や友達など)・モノ(教具など)・コト(運動や学習課題など)と関わる姿」と設定した。

(7) 学習過程 < 第2学年 ボールゲーム「たまごボール」 > ○想定される子供の反応 ・具体的な子供の言葉



(8) 本時の学習 (4 時間中 6 時間目)

①本時のねらい (◎は重点項目)

◎相手コートにボールを投げ入れたり、捕ったりすることができるようにする。【知識及び技能】

◎友達のよい動きを見付けたり、考えたりしたことを伝えることができるようにする。

【思考力,判断力,表現力等】

○ゲームに進んで取り組むことができるようにする。

【学びに向かう力, 人間性等】

②本時の展開

学習内容・活動	○教師のかかわり ◎配慮児童への支援	□評価 (方法)
1 用具の準備をする。 2 準備運動・ゲームにつながる運動をする。 3 学習内容を確認する。 ・ゲームの規則を確認する。 ・学習のめあてを確認する。	○音楽に合わせて行い、心と体のスイッチを入れやすくする。 ◎規則が十分に把握できていない子供には、実際のゲーム中に指導する。 ○子供と合意形成をして決めた学習課題を確認する。	
どうしたら点が取れるだろう		
4 ゲーム①に取り組む。 1ゲーム8分 (2分でローテーション) 5 振り返り①をする。 6 ゲーム②に取り組む。 1ゲーム8分 (2分でローテーション)	○意欲的に取り組んでいる子供を称賛する。 ○空いているところをねらっている子供を称賛し、どうやったのか問いかける。 ○ゲーム中に声を掛け合っているチームを称賛する。 ○学級全体で学習課題について話し合い、全員で共有する。 ○発問「どうやったら点が取れましたか？」 ・空いているところをねらう (前・後・横) ・フェイントをする ・捕ったらすぐに投げる ○振り返りで取り上げたことを実践している子供や、友達の動きをよく見たり、声を掛けたりしている子供を称賛する。 ◎動きが分からない子に対しては、一緒に動きを確認したり、同じチームの子に「〇〇さんにどんな声掛けができる？」と問いかけ、アドバイスを促したりする。	□相手コートにボールを投げ入れたり、捕ったりしている。(行動観察、学習カード)
7 整理運動・用具の片付けをする。 8 振り返り②をする。	○使った部位をほぐし、片付けを始めるよう言葉掛けをする。 ○今日の学習課題について振り返るとともに、次時に学びたい学習課題についても話し合う。	□友達のよい動きや考えたことを伝えている。 (行動観察、学習カード)

(9) 学習資料：互いに学び合い、自らの学びを深めていくための手立ての工夫

目次

1 誰もが夢中になるゲーム 資料 - 1～資料 - 3

2 低学年の学習過程 資料 - 4～資料 - 5

3 学び合い・協働的な学習を促す工夫 資料 - 6～資料 - 9



1 誰もが夢中になるゲーム

実証授業における「ゲーム開発の視点」を大事にしたゲーム作り

ゲーム部会が今まで大事にしてきた4つの視点からゲーム開発を行った。その視点に沿って実証授業ではどのようなゲーム作りが行われたのか示していく。

<4つのゲーム開発の視点>

ゲーム開発の視点	具体的に
①どの子も活躍できる	<ul style="list-style-type: none">• 規則がシンプルで分かりやすい。• 今もっている力で楽しめる。
②どのチームにも勝つ可能性がある	<ul style="list-style-type: none">• 攻撃(得点)のチャンスがたくさんある。• 得点に偶然性がある。• 誰もが守備しやすい。
③規則や作戦を工夫しやすい	<ul style="list-style-type: none">• 得点方法を児童が考える際に、規則の工夫や攻め方の工夫をしやすい。
④力いっぱい動ける	<ul style="list-style-type: none">• 役割や目的がはっきりしているため、ゲームに集中して取り組みやすい。• 特定の技能を必要とせず、様々な動きの要素がたくさんある。

ゲーム開発の視点からどのように「たまごボール」を開発したのか以下にまとめた。

① どの子供も活躍できる！

②どのチームにも勝つ可能性がある！

ゲーム領域は遊びから派生しているため、特別な技能は必要なく、これまでに経験した知識や技能を用いて運動ができる領域である。今回ゲーム部が提案している「たまごボール」の特性である「攻守の分かれたコートで落とす・落とさせないことを楽しむ」の視点から、第1時から易しい技能でできるように新聞紙を入れたビニール袋を教具とした。この教具は、低学年の子供でも投げやすく、捕りやすいという特徴がある。

ゲームを通して子供一人一人が学習課題を見だし、協働的に解決していくことで、今もっている力が高まっていくと考えた。

③規則や作戦を工夫しやすい！

子供一人一人が楽しく運動ができるように規則を以下のようにシンプルにして、授業で掲示した。

「たまごボール」のはじめの規則

- 1チーム 3～4人
- コート内 2人
- 1ゲーム 8分(2分のローテーション)
- 相手コート内にボールを落としたら1点
- サーブは自分のチーム内の「たまご〜」、相手チームの「ボール！」の掛け声で投げ入れる。

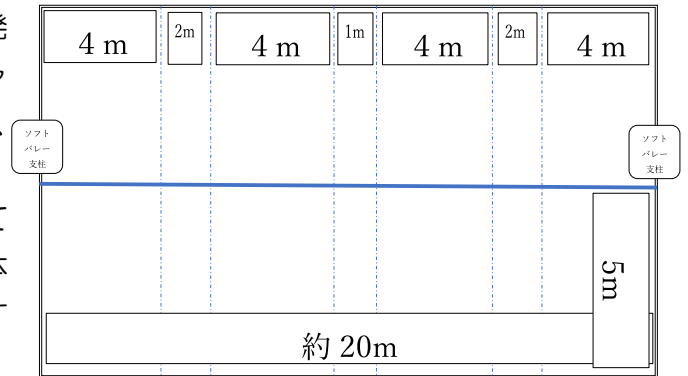
シンプルな規則を子供に掲示して説明することで、第1時のゲームから規則を理解して運動に取り組みやすくなる。また、ゲーム中に困った時や、もっと楽しめる規則を子供たちと合意形成を図りながらゲームを作り上げていくことができると考えた。

④力いっぱい動ける！

どの子供たちも全力で運動ができるように、コートの大さき、コート内の人数、得点方法について検討した。コートの大さきについては、攻撃のバリエーションを増やせるようにしたり、コート内の人数を2人にする事でボールを持たない子供が空いているスペースを見つけられたりできるようにした。また、相手のチームが何点取っているか分からないようにすることで、最後まで全力で運動できるようにした。

○コート図

- ・ソフトバレーボールの支柱を使用する。低学年の発達の段階を考慮しながら思いっきり投げたり、キャッチしやすくしたりし、より特性を味わえるように、ネットの高さを170cmに設定した。
- ・ネットはスズランテープを使用し、コートによって色を変える。スズランテープを使用することで、体育館の広さによって、コートの大さを調整しやすくした。



○規則の工夫 例

- ・教師が視点（以下は今実証授業で示したもの）を示すことで規則の工夫がしやすくなる。学級の実態で規則の工夫は様々だが、特性から外れないことが大切である。

<p style="text-align: center;">コート</p> <ul style="list-style-type: none"> ・サーブをする位置をきめたい →白の線からサーブを始める ・もっと点がとりたい(相手コートに落としたい) →エンドラインを後ろに下げる(コートを広くする) 	<p style="text-align: center;">人数</p> <ul style="list-style-type: none"> ・点を取られてしまう(自分のコートに落とされてしまう) →コート内の人数を3人に増やす
<p style="text-align: center;">用具</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールをうまくキャッチできない(自分のコートに落とさせないようにしたい) →ボールを変更する(下記参照) 	<p style="text-align: center;">その他</p> <ul style="list-style-type: none"> ・もっと点を取りたい →チーム全員が得点したら、ボーナス得点を設ける ・みんなで得点したい →ボールを取ったらパスをしてもよい ・相手が全然ボールを投げない →○秒以内に投げ返す

・児童の思いや願い→工夫例

○ゲームに使うボールと特徴

手作りの玉(約100g)



ビーチバレーボール(50g・100g)



ソフトバレーボール(約200g)




キャッチしやすさ：★★★★
 投げやすさ：★★★★
 落としやすさ：★
 滞空時間：★★★★
 準備のしやすさ：★

キャッチしやすさ：★★★
 投げやすさ：★★★
 落としやすさ：★★★
 滞空時間：★★★
 準備のしやすさ：★★★

キャッチしやすさ：★
 投げやすさ：★
 落としやすさ：★★★★
 滞空時間：★
 準備のしやすさ：★★★★

○学習カード

たまごボール 学しゅうカード



年 組 ^{ばん} 番 名前()

①めあてを ふりかえろう (やってみたい, できるようになりたい, がんばりたい)

月 日()	め	ゲームを楽しもう	
ふ			
めあてたっせいレベル	😊	😐	😞

こんなことが書けるといいね！

- ・がんばったこと ・考えたこと ・できたこと
- ・友だちのよいところ ・つぎにがんばりたいこと

②めあてを ふりかえろう

月 日()	め		
ふ			
めあてたっせいレベル	😊	😐	😞

○準備運動からゲームにつながる運動遊び（動画）

- ・「準備運動」「ゲームにつながる運動遊び」とは、「心と体のスイッチ」という目的で行う。
- さらに、「準備運動」にはねらいがある。まず、筋肉や関節をほぐし、けがを防ぐ。さらに体温を上げ、運動の能率を上げる。
- 「ゲームにつながる運動遊び」は、ボール（用具）に「慣れる」ということが大切である。教師は意図した動き（ゲームの特性、そのゲームで使う動き）を入れていくが、あくまで「慣れる」ということが大切である。
- ・教師が準備運動で行う動きの意味をよく理解した上で、ゲーム部としては音楽をかけながら楽しい雰囲気で行うことを提案する。この際に、動きが雑にならないように教師が言葉を掛けることは大切である。下記のQRコードから読み取れる動画には、その一例を示す。



2 低学年の学習過程

ゲーム領域において、子供の学習課題は大きく捉えて「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」、「どうしたらゲームに勝つことができるか」の2つだと考える。今年度は、各学年の「目指す姿」を検討し、以下に示した。

〈目指す姿〉

どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか	どうしたらゲームに勝つことができるか
<p>中学年 【規則の工夫を自分たちで考える】</p> <p>中学年では、1・2年生で得た規則の工夫の視点やトライ&エラーを繰り返した経験を生かして、学級全体で楽しむことができる規則を考えることができるようにする。</p>	<p>中学年 【型の特徴に応じて作戦を選ぶ】</p> <p>型の特徴に応じたボール操作やスペースを見付けることができるようにする。また、単元の中で解決してきた学習課題をもとに、チームで学習課題を選び、解決するための作戦を選ぶことができるようにする。</p>
<p>2年生 【規則の工夫の視点を生かして試す】</p> <p>教師や友達の案を聞き、規則を選ぶことができるようにするとともに、徐々に“自分”だけでなく、“学級全体”が楽しめるという視点で選ぶことができるようにする。</p>	<p>低学年 【攻め方を選ぶ】</p> <p>低学年の段階では、ゲームに勝つためには、どのような攻め方がよいのかを学んでいく。友達のよい動きを見付けたり、取り入れたりすることができるようにする。</p>
<p>1年生 【規則を守り、工夫の視点を広げる】</p> <p>初めてゲームに触れるため、規則を守るとともに、自分が得点することの楽しさを味わえるようにする。また、規則の工夫の視点を広げたり、ゲームを通して規則を選んだりすることができるようにする。</p>	<p>『作戦』とは、チームで共有した動き方、『攻め方』とは、個人、もしくは少人数で共有した動き方と捉えている。</p>

〈第1学年ボールゲーム〉

時	1	2・3	4	5・6
段階	学習課題を見いだす	学級全体で学習課題を解決する	学習課題を見いだす	学級全体で学習課題を解決する
学習内容・活動	<p>学習課題：「どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか」「どうしたらゲームに勝つことができるか」</p>			
	<p>ゲームを楽しむ</p> <p>ゲーム① はじめの規則でゲームをする</p> <p>2回行います</p> <p>振り返り ゲームがどうだったかを共有する</p> <p>振り返り ・規則の確認をする ・ゲームがどうだったかを共有する ・子供の思いや願いを聞く</p>	<p>ゲーム① 規則を1つ工夫してゲームをする</p> <p>2回行います</p> <p>振り返り ゲームがどうだったかを共有する</p> <p>どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか ・コートのおおきさ・得点方法 ・ボールの形状・プレーする人数 等</p> <p>態度 どうしたらみんなが気持ちよくゲームできるか</p> <p>攻め方 どうしたらゲームに勝つことができるか</p>	<p>ゲームを楽しむ</p> <p>ゲーム② はじめの規則でゲームをする</p> <p>2回行います</p> <p>振り返り ゲームがどうだったかを共有する</p> <p>振り返り ・規則の確認をする ・ゲームがどうだったかを共有する ・子供の思いや願いを聞く</p>	<p>ゲーム② 規則を1つ工夫してゲームをする</p> <p>2回行います</p> <p>振り返り ゲームがどうだったかを共有する</p> <p>どうしたらみんなが楽しめるゲームになるか ・コートのおおきさ・得点方法 ・ボールの形状・プレーする人数 等</p> <p>態度 どうしたらみんなが気持ちよくゲームできるか</p> <p>攻め方 どうしたらゲームに勝つことができるか</p>
	<p>・規則の工夫がしやすいように、はじめの規則はシンプルにし、ゲームの時間を十分に確保する。</p> <p>・1年生では、様々な運動に取り組ませる中で規則の工夫の視点を広げていくため、1単元で2つのゲームを取り扱う。</p> <p>※規則の工夫や態度面に重きをおくが、攻め方も適宜取り扱っていく。</p>			

< 中学年 ネット型ゲーム「つないでかんぱれー」 >

時	1	2	3	4	5	6	7					
段階	学習課題を発見する ゲームを楽しむ、学習課題を見いだす段階	学習課題を探したり解決に向けて取り組んだりする 見いだした学習課題の解決に向けて、対話的に試行錯誤しながら学習を進めていく段階				学習課題を解決する 見いだした学習課題をチームで解決する段階						
学習課題・内容	<p>1 集合・整列・挨拶</p> <p>2 場の準備</p> <p>3 準備運動・ゲームにつながる運動</p> <p>4 学習課題の確認</p> <p>5 ゲーム①</p> <p>6 振り返り①</p> <p>7 ゲーム②</p> <p>8 場の片付け</p> <p>9 整理運動</p> <p>10 振り返り②</p> <p>11 次時の学習課題の設定</p> <p>12 挨拶</p>	<p>※基本的な流れは、第1時と同じ流れのため省略。</p> <p>□は、子供が見いだした学習課題</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 33%;"> <p>規則 どうしたらみんなにとって楽しいゲームになるのか考える。</p> </td> <td style="width: 33%;"> <p>落とす どうしたら相手のコートにボールを落とせるのか考える。</p> </td> <td style="width: 33%;"> <p>組み立てる チームで協力して相手コートに落とせるのか考える。</p> </td> </tr> <tr> <td> <p>態度 規則を守ってみんながゲームを楽しめるように考える。</p> </td> <td> <p>落とさせない どうしたらボールを自分のコートに落とさせないか考える。</p> </td> <td> <p>チームワーク チームで協力するために、どのようなことに気を付けたらいいのか考える。</p> </td> </tr> </table> <p>これら6つの学習課題について、教師が子供たちに次時で扱う学習課題について問い、子供同士の話し合いで合意形成を図りながら、解決する優先順位を決めて取り組んでいく。</p>				<p>規則 どうしたらみんなにとって楽しいゲームになるのか考える。</p>	<p>落とす どうしたら相手のコートにボールを落とせるのか考える。</p>	<p>組み立てる チームで協力して相手コートに落とせるのか考える。</p>	<p>態度 規則を守ってみんながゲームを楽しめるように考える。</p>	<p>落とさせない どうしたらボールを自分のコートに落とさせないか考える。</p>	<p>チームワーク チームで協力するために、どのようなことに気を付けたらいいのか考える。</p>	<p>1 集合・整列・挨拶</p> <p>2 場の準備</p> <p>3 準備運動・ゲームにつながる運動</p> <p>4 学習課題の確認</p> <p>5 ゲーム①</p> <p>6 振り返り①(チーム)</p> <p>7 ゲーム②</p> <p>8 場の片付け</p> <p>9 整理運動</p> <p>10 振り返り②</p> <p>11 次時の学習の設定(第6時のみ)</p> <p>12 挨拶</p>
<p>規則 どうしたらみんなにとって楽しいゲームになるのか考える。</p>	<p>落とす どうしたら相手のコートにボールを落とせるのか考える。</p>	<p>組み立てる チームで協力して相手コートに落とせるのか考える。</p>										
<p>態度 規則を守ってみんながゲームを楽しめるように考える。</p>	<p>落とさせない どうしたらボールを自分のコートに落とさせないか考える。</p>	<p>チームワーク チームで協力するために、どのようなことに気を付けたらいいのか考える。</p>										

3 学び合い・協働的な学習を促す工夫

(1) 低・中学年における「学び」と「学び合い」の姿

部内授業での子供の姿を基に、本部会では低学年段階の学び合いの姿を「個々の学習課題を共有し、みんな（学級全体もしくはチーム）で解決に向けて、ヒト（教師や友達など）・モノ（教具など）・コト（運動や学習課題など）と関わる姿」と捉えている。ここでは、互いに学習課題を共有しているか否かが「学び」と「学び合い」の違いと考える。子供が、ゲームに取り組んだり、授業全体の課題（めあて）を意識して活動したりする際、自分やチームの友達、相手チームのプレーに関する事、規則に関する事、情意的なことなど、考えている内容は個々によって異なる。このような姿は学習課題を共有する前の「学び」とした。一方で、学習課題を共通認識した上で学級全体やチームで学習課題の解決に向けて運動に取り組んだり、考えたりする姿を「学び合い」とした。例えば、友達に動きを伝える場面では、両者が共通の学習課題やポイントを認識した上で行われていれば学び合いと言える。しかし片方が学習課題やポイントについて意識が向いていない場合などは、共通の認識がなく一方通行のコミュニケーションとなるため、学び合っていないと考えられる。

(2) 低学年段階における「学び合い」の姿

低学年の発達段階を考えると、ゲームと自分との関わりについては意見や考えを伝えやすい一方で、学級全体が楽しめる規則の工夫を一から考え出したり、チームで連携して点を取ったりすることなどについてはまだまだ考えるのが難しいことが想定される。低学年段階における「学び合い」の姿として、まずは子供がゲームを夢中になって楽しむことが土台と考える。その上で「どうしたら学級全体が楽しめるゲームになるか」「どうしたらゲームに勝つことができるのか」という単元を通じた課題について学級全体（もしくはチーム）で考えることを通して、「ヒト」や「モノ」や「コト」と関わりをもち、「学び合い」ながら課題解決を目指す。

(3) 学び合い・協働的な学習を促す手立て

低学年での「学び」、「学び合い」を促すための手立てを考えた。

	ヒト（教師、友達など）	モノ（教具など）	コト（運動、規則、学習課題など）
学 び	<ul style="list-style-type: none"> ○言葉掛け →友達との関わりを価値付け ○学習課題の提示 →活動の視点を焦点化する ○掲示物の活用 →共有した内容を可視化 	<ul style="list-style-type: none"> ○掲示物の活用 →これまでの共有した内容を可視化 	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入 →運動との関わり振り返り ○言葉掛け →学習課題を意識した動きを価値付け ○学習課題の提示 →活動の視点を焦点化する ○教師によるICT活用 →動きの可視化 ○掲示物の活用 →共有した内容を可視化
学 び 合 い	<ul style="list-style-type: none"> ○学習カードの記入 →友達との関わり振り返り ○言葉掛け →友達との関わりを価値付け、共有 ○グループ編成 →友達との意図的な関わりを引き出すチームの話し合い ○学習カードの共有＋工夫 →友達の思い・考えを共有 ○はじめの規則の設定 →みんなが楽しめるゲームにするための規則の工夫 	<ul style="list-style-type: none"> ○はじめの規則の設定 →みんなが楽しめるゲームにするための用具の工夫 	<ul style="list-style-type: none"> ○言葉掛け →学習課題を意識した動きを価値付け、共有 ○教師によるICT活用 →動きの可視化、共有 ○はじめの規則の設定 →みんなが楽しめるゲームにするための規則の工夫

① 評価

教師が評価したことを基に振り返りやフィードバックを行うことで、子供の学び合いが深まると考える。評価する、学び合いにつながる児童の具体的な様子は以下の通りである。

観点	様子	
知識・技能	低学年	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の動きを真似している。 ・ 友達へ動き方を伝えている。
	中学年	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達の動きを見てよさに気付いている。 ・ 友達の発言から真似したいことを見出し実践している。
思考・判断・表現	低学年	<ul style="list-style-type: none"> ・ 上手にできた動きについて伝えている。 ・ ゲームで上手にできていた動きについて記述している。 ・ 行ってみたい言動（やってみたい）について記述している。
	中学年	<ul style="list-style-type: none"> ・ 友達のよい動きについて記述している。 ・ 友達のよい動きを真似したり、その動きを工夫したりしている。 ・ 友達のよい動きについて全体に伝えている。
主体的に学習に取り組む態度	低・中学年	<ul style="list-style-type: none"> ・ 規則を守り誰とでも仲よくしようとしている。 ・ ゲームの勝敗を受け入れようとしている。

② 振り返りとフィードバック

教師は振り返りの中で、子供の学びを引き出し、学習課題と言動を関連付け、個々の学びを共有する。そしてその後のゲームの中でフィードバックを行う。この振り返りとフィードバックの繰り返しを通して学び合いを促し、さらに個々の深い学びへとつなげていく。

(振り返りとゲーム中のフィードバック)

場面	主な指導内容
ゲーム①	○学習課題について取り組む。
振り返り①	<p>○ゲーム①を振り返る時間を設定し、学習課題と関連させる</p> <p>→学習課題に対して、取り組んだことがうまくいったかどうかを振り返る。</p> <p>○様々な子供の考えを引き出し、学習課題に対する考えを広げていく。</p>
ゲーム②	○称賛や具体的な言動の提示、モデリングを通して価値付けを行う。(フィードバック)
振り返り②	<p>○学び合いをまとめて、個の学びにつなげる</p> <p>→振り返り①で出た考えをゲーム②で行い振り返る。出てきた考えに対して子供とともに対話を繰り返しながらその内容を全体で共有し、その後に個人で振り返る。そして最後にその時間の学習を経て、次時はどの学習課題に取り組むかを全体で決める。</p>

③具体的な授業場面における振り返りとフィードバックの関係

子供の学習の様子を見取り、「A：十分に目標に達していると捉えられる児童」「B：目標に達していると捉えられる児童」「C：目標に達しているとは捉えられない児童」の3段階で評価し、フィードバックする。

【学習課題：みんなが楽しめる規則を考えよう】

場面	児童への具体的な言葉掛け等		
振り返り①	<p>○特性が失われないようにするとともに、「みんなが楽しめる規則」という視点で規則の工夫を子供が考えられるように指導する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・コート範囲を学級で確認し決める。 ・他のボールを紹介し用具を変える視点を与える。 <p>C：後ろの線を決めたい。(コート大きさ) C：ネットに当たってしまう。(用具の工夫) T：みんなが楽しむことができるようにするにはどうすると思いますか。 C：もっと遠くまで投げたい。(用具の工夫) T：ゲーム②では、投げるたまごを変えてみましょう。</p>		
ゲーム中のフィードバック	A (十分満足できる児童)	B (おおむね満足できる児童)	C (努力を要する児童)
	<p>称賛 「(規則の工夫)だと、みんなが楽しめそうだね」など。称賛し、全体に広げる。</p>	<p>具体的称賛 「サーブする位置を決めると分かりやすいんだね」など。具体的に称賛する。</p>	<p>教える 「(位置)からサーブをしよう」など。変更した規則や変更した理由を教える。</p>
振り返り②	<p>○コート大きさや用具の工夫をすることで楽しさにつながることを確認する。</p> <p>T：ビニールのたまごに変えるとどうでしたか。 C：投げやすくてネットに当たらなかった。 C：キャッチしやすかった。 T：用具を変えると楽しめる人が増えましたね。 T：みんながやりやすかったボールで次の時間はやっていきましょう</p>		

【学習課題：どうしたら点がとれるだろう】

振り返り①	<p>○相手がいないところをねらって投げるということをおさえる。</p> <p>C：手前に投げたら点がとれたよ。 C：奥に投げても点が取れたよ。 T：どちらでも点が取れるということかな？ C：相手がいないところに投げると点が取れるかも。 T：相手を見て投げると良さそうだね。ゲーム②では相手を見て投げてみましょう。</p>		
ゲーム中のフィードバック	A (十分満足できる児童)	B (おおむね満足できる児童)	C (努力を要する児童)
	<p>問い掛け 「どうしてそこに投げたの」など。また、よい動きを称賛し全体に広げる。</p>	<p>具体的称賛 「相手がいない場所をねらっていたね」など。具体的な称賛で価値付ける。</p>	<p>矯正的フィードバック 「(位置)に投げるとたまごを落とせるね」など。ねらう場所などを伝える。</p>
振り返り②	<p>○相手がいないところをねらって投げると得点が入りやすいこと確認する。</p> <p>T：相手も見て投げるとどうでしたか？ C：相手の横に投げても点が取れたよ。 T：どこをねらうと点がとれそうかな。 C：相手に近いところだとキャッチされる。遠いところをねらうと良いと思う。 T：相手のいない(空いている)ところに投げると点が取れそうだね。</p>		

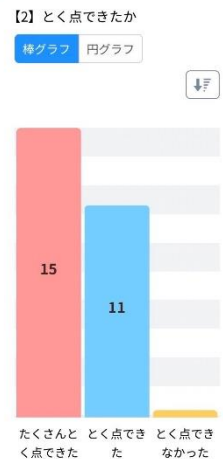
④ ICT活用（本部会では、ア～ウの中で実施校の校内事情に合わせたICT活用を検討している。）

ア、形成的評価【ロイロノート・Google フォーム等】

全体の振り返りの時間では、児童の性格や時間の制限から全員の意見を集約することは難しい。また、学習カードにおける自己評価は教師が集約するのに時間がかかってしまう。そこで、アンケート機能を用いて、教師が児童の実態を即時把握し、全体に共有することで学び合いのきっかけになるのではと考えた。

（例）

- 1 得点できていない子がいるという実態が分かる。
- 2 全体に「全員が得点できるようにするためには、どの規則が良いかな」と発問する。
- 3 自分の考えを伝えながら、みんなで規則を考えられる。



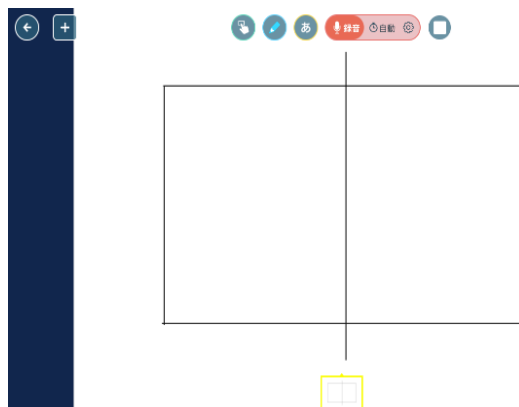
イ、ゲーム中の様子を撮影した動画の共有と蓄積【ロイロノート・Google Classroom 等】

動画撮影の利点は、撮影した動きをいつでもどこでも見られることやゲーム中の動きを繰り返し見られる点である。いつでもどこでも学べる環境作りの一つとして、「ロイロノート」を活用し、めあてやスーパプレー集、子どもたちの気付きやポイントを共有・蓄積していく。

これまでの授業では、全員の作業を止めて全体共有し、様々な動きに触れられるようにしてきた。本単元では、「ロイロノート」を用いることで全体共有を容易にし、同時に自分や友達の動きを客観視できるようにした。そうすることで、授業外の休み時間や家庭で振り返ることもでき、学び合いが促進されることが考えられた。また、教師の声かけがなくとも、自ら動画を見て友達と話し合うことも予想され、子供たちのモチベーションの高まりと学び合いが活発になることも期待できる。

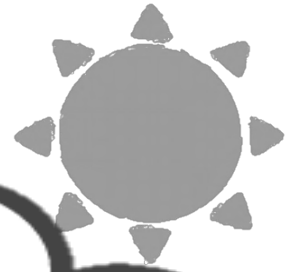


ウ、チームタイムやベンチでのつぶやきの録音【ロイロノート等】



ロイロノートを活用したチームタイムやベンチでのつぶやきの録音が有効的であると考えた。ノートに書かれている話型やコート図が話し合いのヒントとなり、学び合いが促進される。録音された話し合いを共有することで、話し合いがあまり活発ではないチームへの支援となる。また、蓄積していくことでチーム内での単元を通した振り返りもより具体的に行える。

「子供大好き」「体育大好き」「仲間大好き」



そんな ゲーム部で共に学びませんか？

「ゲーム領域に興味がある！」「体育の勉強をしたい！」そんなあなたは、ぜひ一度部会に参加してみてください。いつでも、部員を募集しています。ゲーム領域の研究ばかりでなく、部会のはじめには「いろはのい」という時間があり、「悩み」や「明日から実践できるネタ」などを共有する時間があります。

ゲーム部会のホームページには、これまでの研究で作成した指導案や学習資料等をアップしています。ぜひ、ご活用ください！
今後ホームページ、バージョンアップする予定です！

【ゲームハンディブック】

今までゲーム部が作成したゲームがまとまっている資料です。

こちら



【実証授業資料】

今までのゲーム部の実証授業の資料があります。

【課題並列的な学習過程のガイドブック】

ネット型のゲームにおける課題並列的な学習過程を進めるにあたって、どのようなことに気を付ければよいかをまとめたものです。

【学習課題と手立てのサポートブック】

ネット型ゲームにおいて子供が見いだす学習課題に対応する、教師の手立ての具体例をまとめた資料です。

